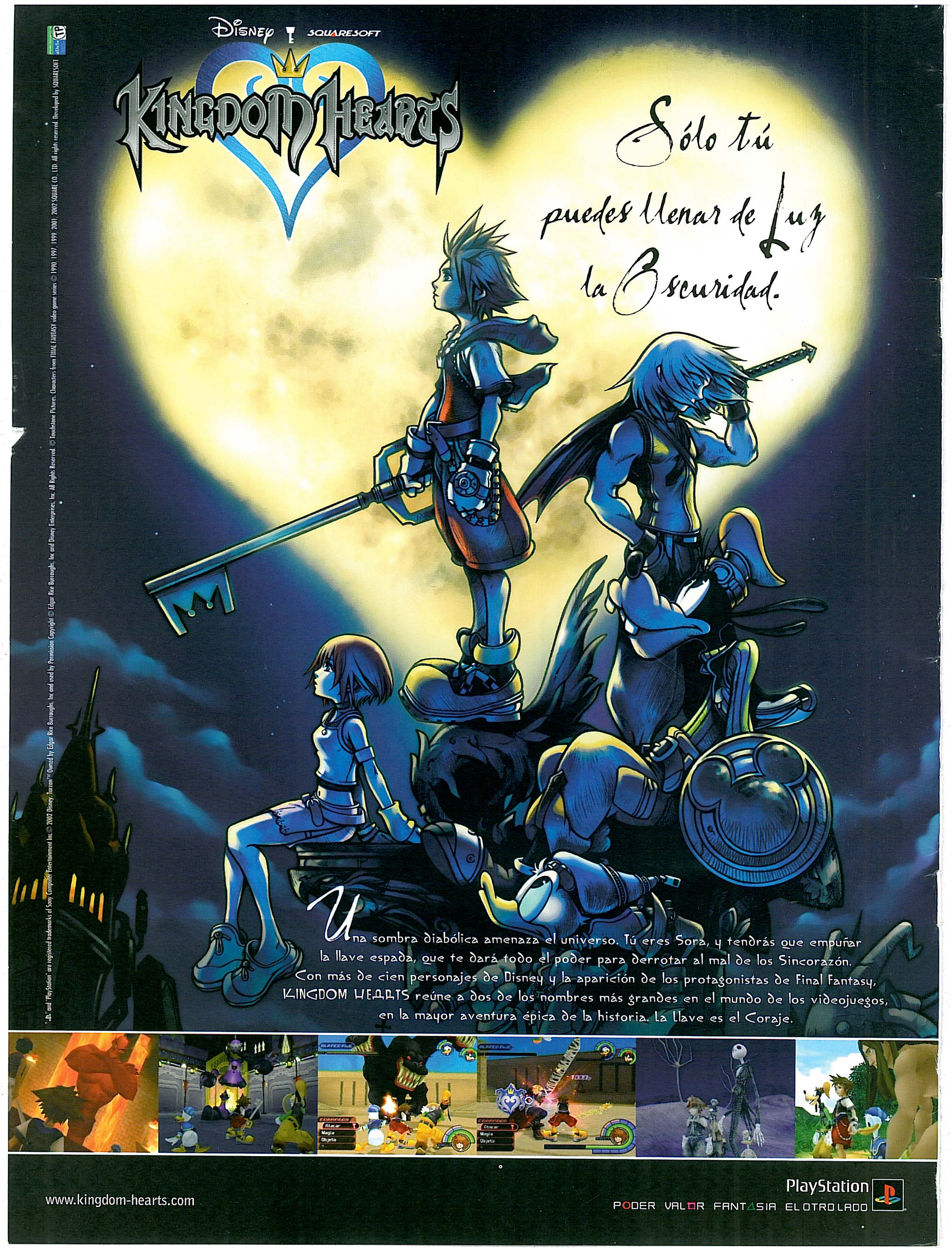


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
OFFICIAL GAME MAGAZINE
THE GAME GUIDE
PLAY THE Game
ARE YOU THE PRINCESS OF THIS KINGDOM?
THE ADVENTURE
READ THE Comics
THE BACKSTAGE
FEEL THE Magic
© DISNEY
STRATEGY GUIDE, TRICKS, ACTION... & much more!



Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO



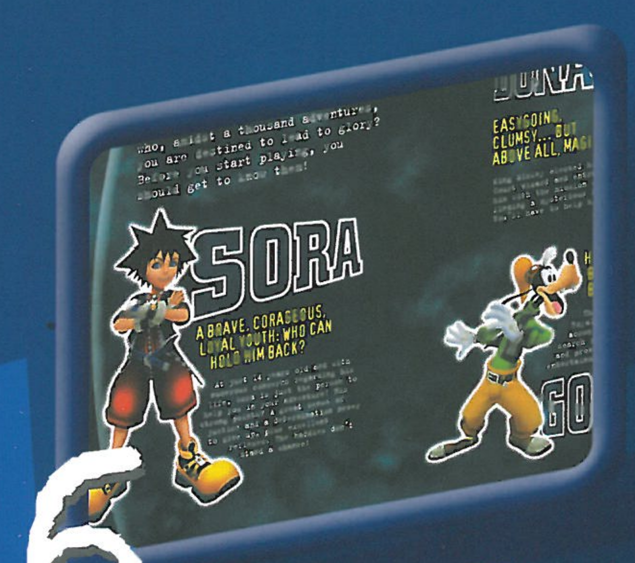
¡AQUÍ COMIENZA LA AVENTURA!



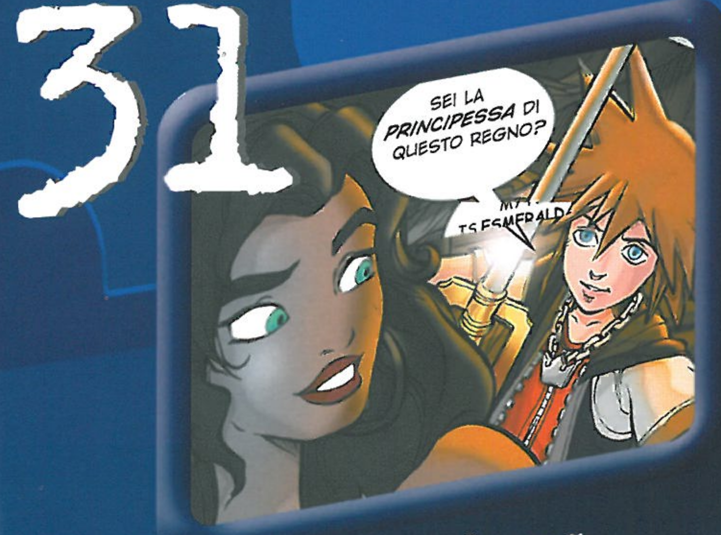
Un nuevo lanzamiento ha irrumpido en la escena de la Playstation 2, un juego completamente nuevo llega hasta ti a través de Squaresoft y Disney Interactive con la estructura del fantástico "Final Fantasy" y con los personajes de dibujos animados más queridos de todos los tiempos. En esta revista te explicaremos todo lo que necesitas saber sobre el juego y sus secretos: desde su reparto hasta los trucos que te harán llegar al final, además de información de su desarrollo y creación. ¡Sora, Donald, Goofy y el resto de héroes de "Kingdom Hearts" te están esperando!

CONTENIDOS

Descubriendo la aventura















LOS BUENOS...

¿Quiénes son los miembros de este grupo a los que, a través del peligro y mil aventuras, estás destinado a llevar a la victoria? ¡Conócelos antes de empezar a jugar!

SORA

UN JOVEN LEAL, VALIENTE Y AGUERRIDO: ¿QUIÉN PUEDE FRENARLE?

¡Con sólo 14 años y muchas preocupaciones en su vida, Sora es justo la persona que necesitas para ayudarte en tu aventura! ¿Sus puntos fuertes? Un arraigado sentido de la justicia y la determinación de no abandonar nunca, además de unos reflejos excelentes. ¡Los malos no tienen ninguna oportunidad!

DONALD

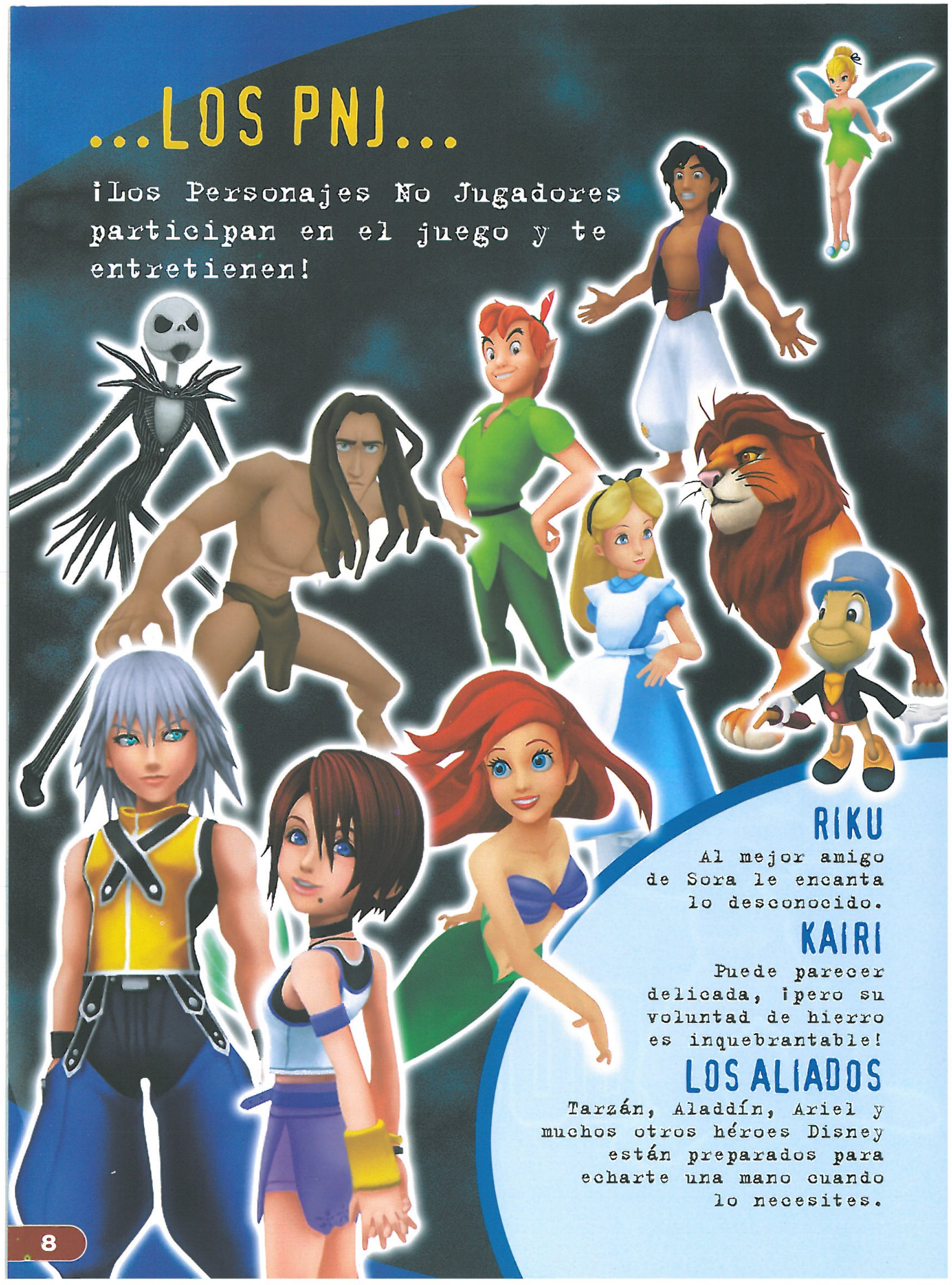
COMODÓN Y TORPE, PERO, SOBRE TODO... ¡MÁGICO!

El Rey Mickey le ha elegido como Mago de la Corte y le ha confiado la misión de encontrar una llave misteriosa. Tú tendrás que ayudarle...

ODIA LAS ARMAS, PERO NUNCA RETROCEDE...

Es el Capitán de los Caballeros Reales y te acompañará en tu búsqueda del Rey... y por el camino ¡te divertirá mucho!

GOOFY



...LOS PNJ...

¡Los Personajes No Jugadores participan en el juego y te entretienen!

RIKU

Al mejor amigo de Sora le encanta lo desconocido.

KAIRI

Puede parecer delicada, ¡pero su voluntad de hierro es inquebrantable!

LOS ALIADOS

Tarzán, Aladdín, Ariel y muchos otros héroes Disney están preparados para echarte una mano cuando lo necesites.



CUIDADO CON...

Si crees que los reconoces de la tele o el cine, ¡todavía no has visto nada! Te vas a enfrentar a algunos personajes nada recomendables, como Yafar, el Capitán Garfio, Hades, Clayton y Úrsula.¡Durante tus batallas con ellos, tendrás que confiar plenamente en tus habilidades y tu valor!



...Y LOS MALOS

¡Se esconden en las sombras, preparados para atacarte!

LADO OSCURO

ES EL PRÍNCIPE DE LA OSCURIDAD, ¡PERO TIENE UNA DEBILIDAD OCULTA!

Lado Oscuro es el líder de los Sincorazón. Sus acciones traen la destrucción y nadie puede pararle, o eso parece: Sora, Donald, Goofy y sus amigos lo intentarán...

VIENEN DE NINGUNA PARTE Y HARÁN LO IMPOSIBLE POR GANAR...

Los Sincorazón se han apoderado del mundo y roban los corazones de quien encuentran a su paso. Recuerda: ¡te pueden atacar en cualquier momento!

Los SINCORAZÓN

Un valiente joven, Sora, está buscando a dos amigos perdidos. Donald y Goofy están siguiendo la pista de una llave misteriosa de la que depende la vida del Rey Mickey.

Juntos se van a embarcar en una aventura que les deparará miles de sorpresas.



¿Te gustaría acompañarles en su viaje? Te tendrás que enfrentar a traicioneros oponentes, ¡pero también harás muchos nuevos amigos que te echarán una mano! Dale la vuelta a la página: el juego va a comenzar...

BIENVENIDO A LAS ISLAS DEL DESTINO...

Te despiertas en una isla exótica y te encuentras con los amigos de "Final Fantasy". Únete a ellos, ¡te será útil!

Mientras tú y tus amigos os estáis preparando para abandonar la isla en una lancha, algo va mal en el **Castillo Disney,** en el Reino Disney. **Donald** encuentra una nota en la vacía sala del trono y corre a alertar a **Goofy. El Rey Mickey** se ha visto obligado a dejar el Reino por unas premoniciones amenazantes. Pero les ha confiado una misión muy importante: deben ir a **Ciudad del Paso** y contactar con León, que les pondrá sobre la pista de una **llave misteriosa** que será crucial para enfrentarse a los peligros que se avecinan. Donald y Goofy salen de inmediato a bordo de su fantástico vehículo espacial, la **Nave Gumi**.

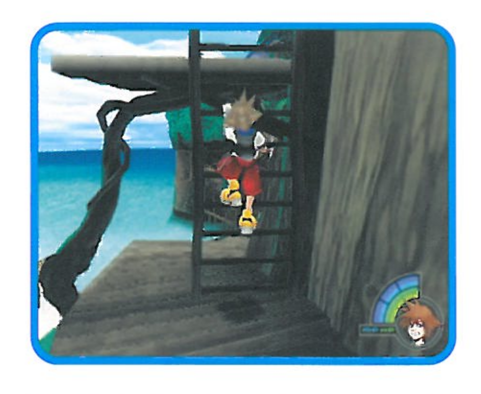
LA PUERTA SE HA ABIERTO

Se avecina una tormenta, así que asegúrate de que la **lancha** esté bien amarrada. De repente, ves como una **esfera luminosa** que aparece sobre vosotros. **Riku** te dice que la puerta se ha abierto: es una entrada hacia **otro mundo**. De pronto, la playa circundante comienza a llenarse de **Sincorazón**: ¡no gastes energía!, no tendría sentido malgastar tus fuerzas luchando contra ellos ¡únicamente con una **espada de madera**!

SÓLO CONTRA LOS SINCORAZÓN

Las tornas cambian con la **Llave espada** en tus manos. Ahora te puedes enfrentar a los Sincorazón sin miedo. Una vez has vencido a la primera oleada de enemigos, otra puerta, que conduce a un pasadizo subterráneo, se abre. **Kairi** aparece e, inmediatamente, se desvanece en el aire, absorbido por un **misterioso vacío**... Riku también ha desaparecido y, además, un Sincorazón gigantesco te espera en la playa: el **formidable Lado Oscuro**. ¡Enfrentarte a él solo no será fácil! Afortunadamente la **función Autolock** te ayudará a dirigir tus golpes contra sus puntos débiles: sus manos. Al final consigues tumbarle en el suelo.

KAIRI, RIKU Y SORA (de izquierda a derecha), los habitantes de Islas del Destino, parecen inseparables, pero, como sabemos, las cosas cambian...





LAS ISLAS DEL DESTINO son el sitio ideal para probar tu habilidad con el joypad: aquí puedes enseñar a Sora a escalar, saltar y entrenar con los formidables héroes de "Final Fantasy".









¡OJO A LOS TRUCOS!

¿UN NOMBRE PARA TU LANCHA?

Empieza una competición entre Riku y tú para elegir el nombre de la lancha. El ganador será el primero en llegar a la planta que da la fruta típica de la isla (la fruta paopu) y volver. A la vuelta no sigas a Riku cuando tome un atajo saltando por encima de los árboles: volver por donde viniste puede parecer más largo, ¡pero te convertirá en el ganador!

UNA VUELTA POR CIUDAD DE PASO

La ciudad de los viajeros y mercaderes está abarrotada de tiendas con mercancías tales como pociones y objetos mágicos.

Por el momento el objeto más interesante es tu **Llave espada**: alguien se acerca a ti y te pide que dejes echarle un vistazo. Parece un **tipo duro**, de los que no aceptan un "no" por respuesta. Por no mencionar la espada que lleva. Luchas con él, pero te vence. ¿Ahora qué? No te preocupes. **León** no es un enemigo. Alguien le conoce por el nombre de **Squall** y comenta que es una buena persona, sólo un poco solitario. León no puede entender cómo **un muchacho como tú** ha sido elegido para utilizar un **arma tan extraordinaria**. ¡Pero fue la Llave espada quien decidió!

MUNDOS PARALELOS

Donald y **Goofy** también llegan a la ciudad, donde se encuentran con **Aerith**: así se enteran de que la irrupción de los Sincorazón ha comunicado dos mundos que nunca habían estado en contacto, como su castillo y esta ciudad, por ejemplo. También descubren que un tal **Ansem** ha estudiado a los Sincorazón en profundidad y ha escrito un largo y concienzudo estudio sobre ellos, pero las páginas se han perdido. Tal vez por eso, el **Rey Mickey** ha desaparecido: para recuperarlas él mismo...

UNA LLAVE QUE ABRE TODAS LAS PUERTAS

Mientras tanto recibes noticias de los **Sincorazón**: los monstruos quieren tu corazón, porque tú eres el portador de la Llave espada. León y **Yuffie** quieren alejarte de ella para que los Sincorazón no te puedan encontrar. Pero no puedes quitártela de la mano. Tu destino está decidido y te ha reservado una **gran misión**. Aprendes que la Llave espada puede abrir **todo tipo de cerraduras**, puertas y cajas: acuérdate de eso en tu viaje.

EL GRAN ENCUENTRO

Justo cuando Aerith llega caminando con Donald y Goofy hacia donde estáis, los Sincorazón lanzan un terrible ataque y tenéis que **salir corriendo**. Pese a este fallido encuentro, es sólo cuestión de tiempo que los héroes de **Disney** y **"Final Fantasy"** lleguen a conocerse y se alíen para derrotar al enemigo.

DONALD Y GOOFY están buscando al propietario de una llave. Y la Llave espada que Sora lleva en la mano se parece mucho a ella...

MÁS TRUCOS

COMPRAS "MÁGICAS"

Hay varias formas de conseguir objetos mágicos: obteniéndolos de los enemigos conquistados, sacándolos de cofres del tesoro o comprándolos en tiendas mágicas. Los que no consigas en el campo de batalla irán a tu Stock Menú. Para usarlos, ve al Menú objetos en el Menú Principal. Tus aliados pueden utilizar tus objetos automáticamente durante la batalla, por tanto, asegúrate de tener suficientes para cuando los necesites.



DURANTE LA BATALLA en "Kingdom Hearts" el jugador puede mover y levantar objetos de todas formas y tamaños. Para entrar en combate con el enemigo, presiona el botón R1.



EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Este sorprendente juego tiene su propio País de las Maravillas, en el que te enfrentarás a formidables adversarios...

Una serie de puertas, cada vez más pequeñas, te llevan al refugio del jadeante **Conejo Blanco** que desaparece tras la más pequeña de las puertas, que tiene una cerradura parlante. Estudiando el agujero y **empujando la cama** a un lado descubres otra entrada. Pero es tan minúscula que no podrías pasar por ella aunque quisieses. La cerradura te da un consejo:











LAS BATALLAS son un aspecto muy importante de "Kingdom Hearts". Afortunadamente, la omnipresente I.A. del juego está ahí para coordinar los diferentes movimientos de los miembros del grupo.





LA REINA DE CORAZONES ha acusado a Alicia de robarle su propio corazón. Menos mal que Sora está ahí para ayudar...

MÁS TRUCOS

UN GOLPE TRAS OTRO

Durante los combates de grupo, estate atento a los iconos que muestran el estado de tus compañeros. Están en la esquina superior derecha de tu pantalla. El juego también te permite sumar tus golpes y multiplicar su eficiencia: sólo tienes que presionar el botón X cuando sea necesario. El ataque básico es un combo de tres impactos, pero hay otros combos con los que puedes dar más golpes. Utilízalos con inteligencia y, por supuesto, ¡buena suerte!

"Bébete una **poción** que se ha materializado repentinamente en la mesa". Claro que... a lo mejor no es tan **buena idea** escuchar a la cerradura.

TRES PEQUEÑOS GRANDES HÉROES

De hecho, hay **dos pociones**: una roja y otra azul. Debes beberte **esta última**. Tan pronto como encoges, tú y tus amigos sois atacados por los **Sincorazón**. Afortunadamente ellos también han encogido, así que será fácil defenderos. Lucha contra ellos con la preciosa ayuda de Donald y Goofy: **la unión hace la fuerza**. ¡Y recuerda que para volver a tu **tamaño normal** deberás tomarte la poción roja!

UN SER INOCENTE PARA SALVAR

Alicia está siendo juzgada en los jardines del castillo. Su Majestad la **Reina de Corazones** es la presidenta del tribunal, pero también fiscal y juez. Los cargos son serios: la Reina en persona la ha acusado de asalto e intento de robo. Para la pobre Alicia es difícil defenderse por sí misma. Tendrás que deshacer esta **injusticia** defendiéndola: tú sabes que los responsables son los Sincorazón, aunque no puedes decirlo **abiertamente**. La Reina quiere una prueba para absolver a Alicia... ¡y tú tendrás que encontrarla!



¿TRUCO O TRATO?

Mientras regresas del agujero del **Conejo Blanco** te encuentras con el fantástico Gato Risón, que te espera para avisarte de la inminente llegada de tu próximo oponente: el **Prestidigitador**.
Este peligroso Sincorazón tiene la altura a su favor. Para ganarle, deberás hacer unos hábiles **combos de salto**.

UN VIAJE AL OLIMPO, DONDE NACEN LOS HÉROES

¡Visitar el Coliseo del Olimpo es maravilloso! Pero cuidado: un desafío legendario está al acecho.

Cuando entras al atrio te encuentras con **Fil** que, como está de espaldas, te confunde con uno de sus atletas con fuerza sobrehumana y te pide que muevas un pedestal. Lo intentas pero te das cuenta que es demasiado pesado. Fil se da la vuelta y al ver tu **pequeño tamaño** comprende que ha cometido un error: ¡este lugar es sólo para héroes! Eres demasiado modesto para responder, así que **Goofy** lo hace por ti, señalándole que tú eres el **héroe elegido** por la Llave espada. Pero los hechos hablan más alto que las palabras y Fil te aconseja que entrenes duro, que desarrolles músculo y mejores tu aproximación a la **lucha.**

EN LA ARENA

Ahora que has entrenado, Fil te toma más en serio y te pregunta si quieres entrar en el **torneo** solo o con tus amigos, Donald y Goofy. Elige esto último incluso si tus aliados son manejados automáticamente por la I.A. del juego, te serán de **gran ayuda.** Ahora que eres fuerte, puedes mover la gigantesca masa de la entrada. Tras ella, hay algo que te será de utilidad. Prepárate para la batalla. En la arena, sois atacados por **diez oleadas** de monstruos. Es duro, pero podéis ganarlos con las **estrategias correctas.** Los Sincorazón que os atacan son de diferentes tamaños; combate primero a los **más grandes.**

EL MONSTRUO DE TRES CABEZAS

Para convertirte en un **héroe de verdad** aún te queda camino que recorrer. Y la **batalla** aún no ha terminado... Hades te da **entradas** para el estadio y, esta vez, el enemigo da miedo de verdad. Tres cabezas son peor que una, sobre todo cuando están sobre los hombros del mítico **Cerbero.** Deberás ser ágil y pensar rápido: si le coges la **espalda,** hasta este fantástico enemigo caerá.



EL COLISEO DEL OLIMPO
Está en el reino de Hércules. Por desgracia, los contendientes son elegidos por el malvado Hades... ¡pero Fil está para ayudar!

MÁS TRUCOS

LA DIVISIÓN DE PUNTOS

Conquistar a tus enemigos te hace ganar PE (Puntos de Experiencia). Pero parar ataques también te hará ganar puntos "Tech Points". Cuando hayas ganado suficientes Puntos de Experiencia, los personajes avanzarán a un nivel más alto, incrementando sus estadísticas. Los puntos se distribuyen por igual entre los miembros del grupo, aunque no participen activamente en la acción.



HÉRCULES está esperando para ver si te conviertes en un héroe de verdad. Intenta no decepcionarle.

PLUTO no es el único animal de cuatro patas en "Kingdom Hearts". El problema es que el terrible Cerbero no sólo tiene cuatro patas. ¡También tiene tres cabezas y colmillos largos y afilados!

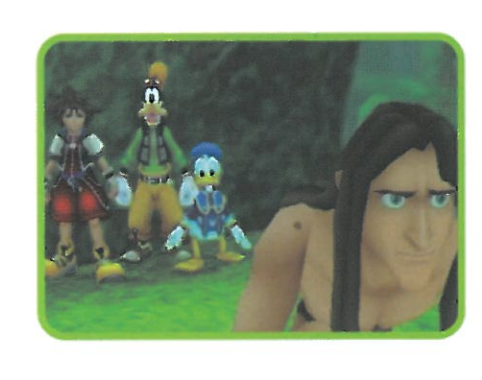




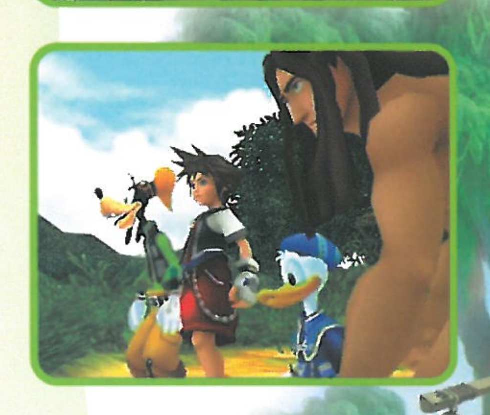


LA LEY DE LA SELVA

Un mar de árboles se extiende ante ti. En el corazón de la jungla, aunque venga Tarzán, debes valerte por ti mismo.



A pesar de haber sido criado en la jungla, **Tarzán** es muy amable y te presenta, aunque gruñendo, a la bella **Jane**. ¡Ten cuidado! Está acompañada por **Clayton,** un tipo con una pinta nada amistosa. A pesar de haber sido encargado de guiar a la chica



LA JUNGLA PROFUNDA no es sólo el hogar de Tarzán, sino también el de numerosos adversarios, como el tigre Sabo y los terroríficos monos Sincorazón.

mientras estudia a los **gorilas**, él tiene sus propios planes que no son precisamente pacíficos. Y, si tenemos en cuenta que no es que tenga mucho **corazón**, ¡nos imaginamos quién son sus **aliados**!

EN LA COPA DE LOS ÁRBOLES

Fuera de la tienda de Jane hay un gatito poco amistoso esperándote entre la maleza: el **tigre Sabo**. Más vale que te subas a los árboles, allí te darás cuenta de que la jungla está llena de valiosos regalos para ti. Pero sólo si eres capaz de balancearte de árbol en árbol como Tarzán. En la copa encontrarás la casa del árbol, además de una banda de **monos** Sincorazón **nada amistosos**.

EL MONSTRUO INVISIBLE

La maligna alianza entre Clayton y los **monos Sincorazón** se va a cobrar sus primeras víctimas: los gorilas. Tú y tus amigos bloqueáis los **puñetazos** de Clayton, pero el malvado cazador tiene un arma más vil en las manos. Primero te parece estar viendo visiones, parece que Clayton flota **en el aire**, mientras un enemigo invisible te golpea. El nuevo Sincorazón es capaz de camuflarse: se trata de un **enorme camaleón** que el cazador utiliza como montura. Será mejor que os organicéis: concéntrate en **Clayton** mientras tus amigos se ocupan del camaleón. Esta estrategia funciona maravillosamente, pero, entonces, Clayton, a pesar de estar herido, te apunta con su **arma** y, por un momento, todo parece perdido. Pero el camaleón, al que tus amigos estaban atacando, cae al suelo aplastando a Clayton bajo su **peso** en el mismo instante en que apretaba el gatillo. ¡Estuvo muy **cerca**!

CUIDADO CON CLAYTON. **No sólo es un buen tirador sino que también tiene un aliado invisible... un enorme camaleón.**

MÁS TRUCOS

VIAJE A LOS MINI-MUNDOS

Además de los mundos principales, este juego te permite descubrir otros lugares fantásticos. A través de un libro mágico, entrarás en el Bosque de los Cien Acres y conocerás al encantador Winnie the Pooh, inmerso en sus divagaciones sin sentido. Se alegrará de verte. Recién levantado de la siesta, se encuentra solo y ¡le encantaría disfrutar de tu compañía! En el bosque de Winnie the Pooh, puedes probar tu destreza con algunos divertidos mini-juegos.



AGRABAH Y ALREDEDORES: MAGIA ORIENTAL

El desierto no es un sitio muy agradable, pero, por suerte, has conseguido un viaje en alfombra mágica. ¡Todos a bordo!



Los **Sincorazón** están familiarizados con las costumbres locales y aparecen con babuchas típicas, **turbantes** y cimitarras. Están bien entrenados y podrían ponértelo difícil. Necesitas encontrar a alguien que esté acostumbrado a combatir en estas circunstancias. Sin duda, el más indicado para el trabajo es su majestad, **Simba**, ¡el Rey León!

HASTA EL CUELLO DE PROBLEMAS

Justo cuando parecía que iba a caer en la arena, **Aladdín** se salva gracias a tu oportuna intervención. Tu nuevo amigo te habla de la bella **princesa Yasmín** y del tesoro Guardado en la **Cueva de las Maravillas**. Te presenta a su inseparable compañero de aventuras, ¡el alegre **Genio de la Lámpara**! Y como estás en medio del desierto, su aparición bien merece un aplauso.

LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

En la **Cámara de la Lámpara** te espera una desagradable reunión: no es otro que **Yafar**. El malvado mago ha cogido prisionera a la Princesa Yasmín, tomado posesión de la lámpara e intenta volver al genio en tu contra. Una vez que te ha bloqueado la salida, le ordena que te aplaste sin piedad. Las cosas se ponen feas pero no desesperadas: Yafar no es tan **formidable** como parecía y podrás quitártelo de encima con relativa facilidad. Un consejo a tener en cuenta: recuerda que tu objetivo principal es la **Lámpara**, ¡no Yafar!

MONSTRUO

Las cosas se vuelven todavía más complicadas: un **monstruo** capaz de recomponerse una vez ha caído. ¡Por fin algo de **acción** de verdad! Necesitarás toda tu **habilidad de combate** y una buena reserva de PM para derrotarle. Después, en las numerosas habitaciones subterráneas, tú, **Donald** y **Goofy** encontraréis personajes mucho más amables: **Pinocho** y tu viejo amigo **Riku**. Pero no podéis perder tiempo en charlas: el lugar está abarrotado de **Sincorazón**, ¡será mejor que os pongáis en marcha!



EL ENTRAÑABLE ALADDÍN y su inseparable Genio azul forman un equipo muy divertido. ¡Tienes que verlo para creerlo!









LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS también ha sido invadida por los Sincorazón, y tienen un genio malvado de su parte para volar todo lo que se interponga en su camino. Afortunadamente, ¡Aladdín está cerca!



APUNTANDO AL OBJETIVO

La función de seleccionar automáticamente el objetivo no afecta exclusivamente a los enemigos, también a la gente con la que hablas o los objetos para examinar y recoger. Pero, si quieres, puedes cambiar esta opción en el menú de configuración de forma muy sencilla. En ese caso, cuando lo necesites, podrás seleccionar el objetivo manualmente presionando el botón R1.

ATAQUE EN ATLÁNTICA

Tras el calor del desierto, llega la hora de refrescarse. Aunque, en Atlántica, quizás haya demasiada agua para tu gusto.



El primer problema será descender con la **Nave Gumi**. ¿Cómo puedes aterrizar si no hay tierra? ¿Y como podrás mantenerte bajo el agua sin ahogarte? Bueno, ¡para eso está la **magia**! Asegúrate de que tienes suficientes **PM** y deja el resto a tu viejo amigo **Donald**...

¿QUÉ TAL ME QUEDAN LAS ESCAMAS?

Los efectos de la magia son sorprendentes: te transformas en un **tritón**, Goofy en una Tortuga y Donald en un pequeño pulpo.

¿Camuflaje perfecto? Bueno, casi: no todos los días puedes ver una tortuga **con gorro** o un pulpo con pies de pato. Por eso, cuando conoces a la **sirenita Ariel**, a **Sebastián** y a **Flounder** no les cuesta mucho darse cuenta de que no sois de por allí. Afortunadamente la sirenita es un alma hospitalaria.

LECCIONES DE NATACIÓN

Aunque nadaste bastante bien en el mar de las **Islas del Destino**, bucear es otra cosa. En especial si eres **medio pez**. Es el momento de aprender a moverse. La palanca en la **izquierda** del Joypad te permitirá nadar hacia los lados, el **botón circular**, nadar hacia arriba y el **cuadrado**, hacia las profundidades. Sé valiente, no es difícil: Sebastián te ayudará con la **teoría** y Flounder, con la práctica.

LA CLASE HA TERMINADO

La clase termina súbitamente con la aparición de los aguafiestas más feos que te puedas imaginar: los **Sincorazón**. Para alejarse del peligro, tus profesores se ocultan prudentemente en una **concha**. Una vez te hayas deshecho de tus asaltantes, podrás contarles a Flounder y Sebastián tu afortuna-



da evasión abriendo la concha con tu **Llave espada**. Otras aventuras te esperan: Ariel necesita tu ayuda y te pide que la acompañes a **palacio**. No sabes decirle que no a una sirena, aunque eso te suponga encontrarte cara a cara con la formidable **Úrsula**. Mientras tanto, recuerda que dentro de la concha ha aparecido mágicamente un **Punto para guardar tipo B**: ¡úsalo antes de que desaparezca!

MÁS TRUCOS

¡SALVAVIDAS!

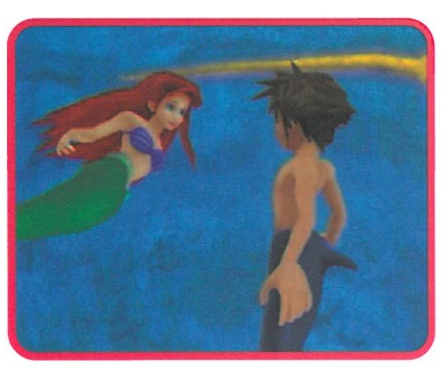
Hay dos tipos de Puntos para guardar. El Tipo A, que son permanentes y te pueden teletransportar a la Nave Gumi. Por otra parte, están los Tipo B, que son temporales y no te llevarán a bordo. Aún así, ambos son muy importantes: no sólo guardan tu posición en el juego, además recargan tus reservas de VT y PM. Así que ¡estate atento a los Puntos para guardar! ¡Los encontrarás ocultos por todas partes!



CON UN PROFESOR COMO SEBASTIÁN, el buceo no tiene secretos para ti... ¡siempre que los Sincorazón no te den demasiados problemas!









SEBASTIÁN Y FLOUNDER se han escondido después de la clase de natación. Ahora, nuestros héroes se tienen que enfrentar a una banda de bien entrenados Sincorazón submarinos.

¡EXPERIENCIA TERRORÍFICA!

Donald parece una momia, Goofy tiene tornillos en la cabeza y tú estás lleno de... grapas. ¡Esto es Ciudad Halloween!

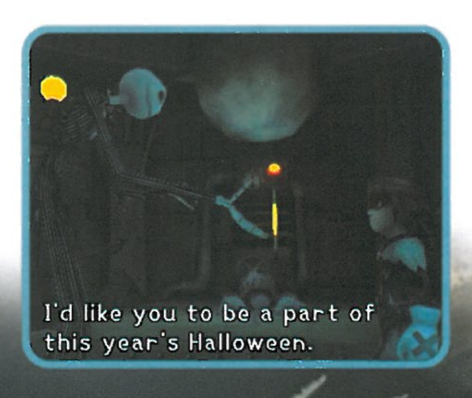
El **alcalde** de Ciudad Halloween presenta solemnemente al maestro del terror y rey de las pesadillas, **el misterioso Jack Skelleton**. A pesar de este título tan pavoroso, Jack es un buen chico, y los **fantasmas** que van con él parecen bastante inofensivos. Entre tantos monstruos de aspecto tan sospechoso, ¿podrás distinguir a los **verdaderos Sincorazón**, peligrosos donde los haya, y continuar con tu misión?

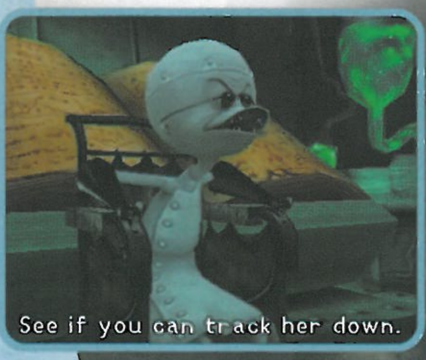
LOS INGREDIENTES DEL CORAZÓN

La puerta del laboratorio parece cerrada, pero nada está bloqueado para la **Llave espada**. Descubres al profesor trabajando



EL REPUGNANTE OOGIE BOOGIE se ha aliado con los Sincorazón. Antes de que te asusten, deberás deshacerte de los asquerosos monstruitos que pueblan Ciudad Halloween. Brrr...







en un ambicioso experimento con Jack: crear un **corazón** para un miembro de los Sincorazón que ha aparecido recientemente en Ciudad Halloween. En su opinión, la **receta** para el corazón es muy sencilla: latidos y emociones mezcladas con terror, miedo, esperanza y desesperación. Pero, ¿será suficiente?

LA FLOR DE SALLY

A pesar de sus buenas intenciones, su experimento falla por la falta de un ingrediente: la **memoria**. Mientras tanto, el Sincorazón empieza a girar sin control, como verás si te paseas por la **Plaza de la Guillotina**... Te abres paso a espadazos para dirigirte al cementerio: ¡un lugar perfecto para luchar! Allí te encuentras con **Zero**, el amistoso perro salchicha, y a la melancólica **Sally**. Quizás ella tiene el ingrediente que falta: un **momeolvides**.

UNA CUESTIÓN DE SUERTE

Una vez atraviesas el amenazador umbral de la **sala de tortura**, te encuentras al enemigo final de este nivel: el siniestro **Oogie Boogie**. Para vencerle, tendrás que jugar una grotesca partida a la **ruleta**. El truco para ganar está relacionado con los símbolos del centro de la ruleta: cuando se iluminen, **escala** hasta donde está Boogie mediante las plataformas móviles y golpéale. Luego, vuelve a la **Nave Gumi**. Descubrirás que hay un mundo oculto entre Ciudad Halloween y Atlántica. Pero, ¿cuál?



SORA, DONALD Y GOOFY están listos para cambiar su aspecto para cualquier ocasión, por terrorífica que sea...

MÁS TRUCOS

HECHIZOS MUY PERSONALES

La opción de personalizar, que puede seleccionarse en el Menú Principal, permite asignar diferentes hechizos a diferentes teclas. Estos atajos son especialmente útiles y operativos durante los combates, cuando cada fracción de segundo es valiosa y puede ser la diferencia entre la victoria y la derrota. Puedes acceder a ellas en el mismo instante que las necesites: sólo presiona la tecla previamente seleccionada como atajo con el botón L1. Fácil, ¿verdad?

VOLANDO A LA BATALLA FINAL

Atrás quedan las Islas del Destino. Te aguarda el País de Nunca Jamás con más aventuras y magia.

Una vez a bordo del **barco pirata**, te das cuenta de que está plagado de enemigos. Afortunadamente, a lo largo del juego, has hecho muchos aliados ¡Es hora de llamarlos! Por supuesto no puedes esperar que personajes tan dóciles como **Bambi** tomen las armas, pero siempre te podrán echar una pezuña, o una trompa en el caso de **Dumbo.**

MIRA ANTES DE SALTAR

Una vez en el puente, te encuentras con el **Capitán Garfio**, que te informa que a Riku le ha llegado su hora en el **Bastión Hueco**. Te gustaría cogerle, pero mantiene a la pequeña **Campanilla** prisionera. En ese momento, el viejo lobo de mar te ofrece una difícil elección: darle la **Llave espada** o caminar por la plancha y caer en las mandíbulas de un hambriento cocodrilo...

UN BUEN DESPEGUE

Peter Pan tiene la solución: **volar**. Cuando se les une, los demás miembros del grupo ya comparten su capacidad de volar. Os espolvorea con **polvos mágicos** y comenzáis a flotar, moviéndoos arriba y abajo en el aire utilizando los botones del cuadrado y el círculo, como lo hacíais en el agua. Donald y Goofy también empiezan a volar. Atacad por sorpresa y arrebatad a **Campanilla** de las manos de los galeotes.



UN MALO CONTRA OTRO

Vosotros podéis volar, pero los Sincorazón también. Aparecen en barcos voladores y, además, les han brotado alas. Pero a estas alturas, has visto tantos ¡que ya no te asustan! Por otra parte, el **Capitán Garfio** se encuentra desconcertado por tu victoria... es su turno de **caminar por la plancha.**





TUS NUEVOS AMIGOS Peter Pan y Campanilla demuestran ser unos aliados valiosos para superar los peligros de Nunca Jamás.



CON UN POCO DE AYUDA DE PETER PAN, no te será difícil derrotar al Capitán Garfio. Y, a continuación, ya estarás listo para la batalla final.

EL FINAL DE LA AVENTURA

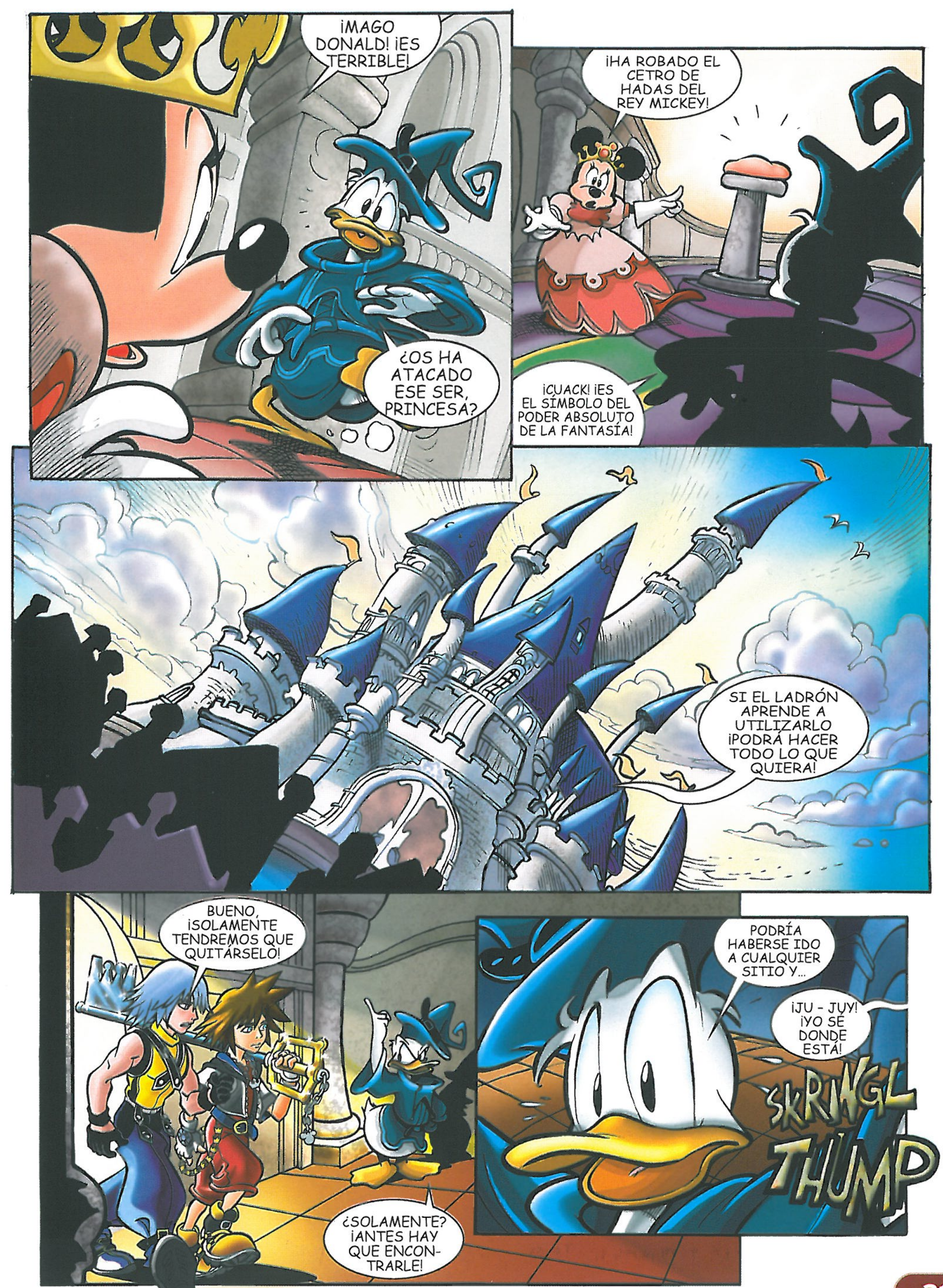
Todavía no ha terminado. Hay que ir a Londres a buscar a **Kairi**. Utiliza la Llave espada para mover las manecillas del **Big Ben** hasta medianoche, ocurrirá algo muy interesante. ¿Y después? Bueno, en las mejores historias es mejor no contarlo todo para no **estropear la sorpresa**. Sólo sabrás cómo termina la **aventura**, jugando tú mismo...

MÁS TRUCOS

ATAQUES DE BAMBI Y DUMBO

Bambi da objetos en función del lugar del juego donde te encuentres. Cuantos más enemigos derrota Sora, más y mejores objetos conseguirás de Bambi. Además, Bambi puede hacer desaparecer a los aliados del protagonista de forma temporal. Lo mismo ocurre cuando llamas a Dumbo. Cuando luchan juntos, Dumbo y Sora son invencibles. ¡En ese momento, la orden de "Atacar" se transforma en "Colgarse"!

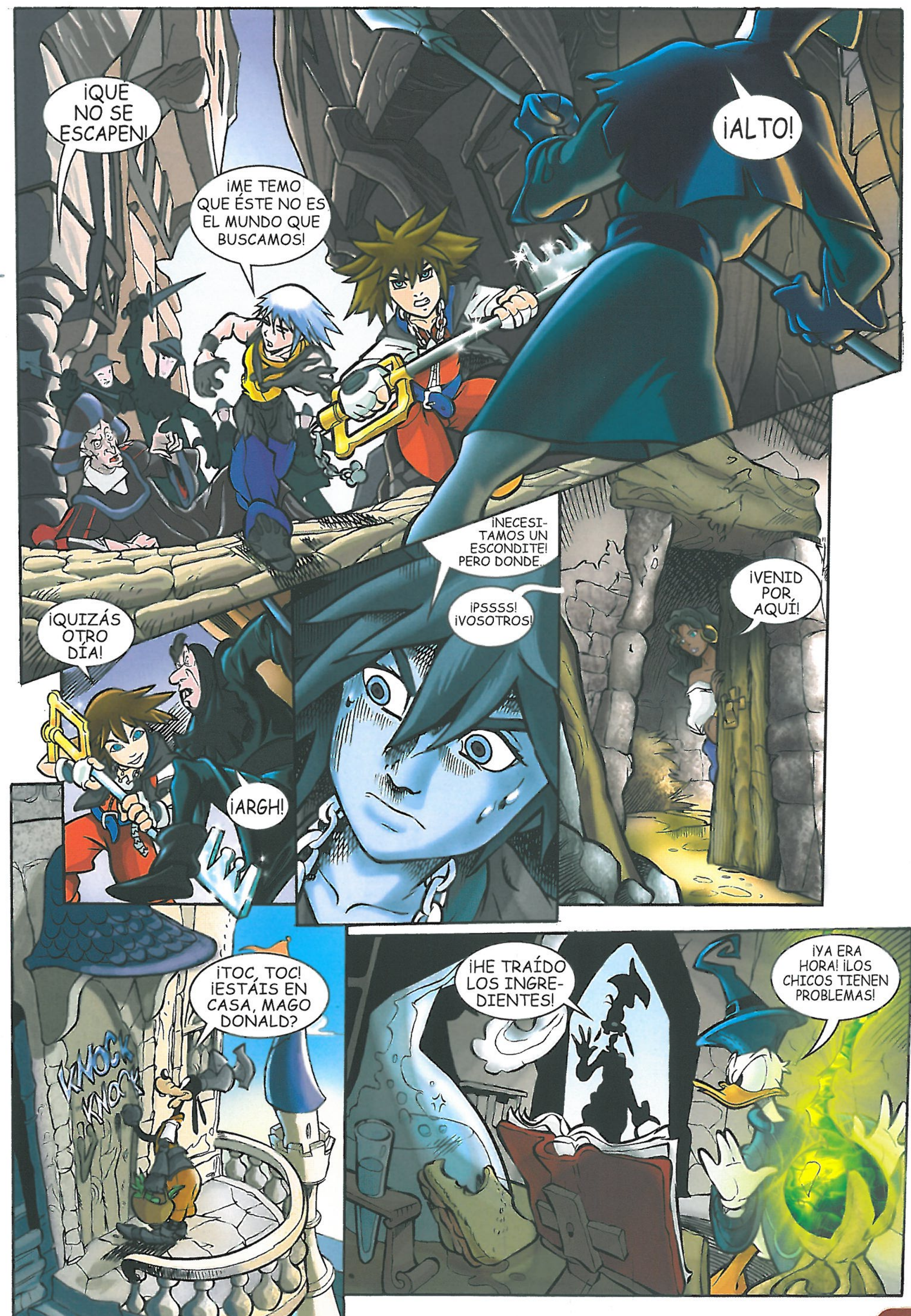

EL CETRO Y EL REINO
¡JA, JA, JA...!
¡A MÍ, LA GUARDIA! ¡RÁPIDO!
¡AAAH!
ESTA EXCLUSIVA AVENTURA QUE TIENE LUGAR EN NINGÚN MOMENTO DEL PASADO, NI DEL PRESENTE, NI DEL FUTURO DEL VIDEOJUEGO DE "KINGDOM HEARTS" ES LA MEJOR MANERA DE PRESENTARTE A SUS PERSONAJES...
NO TE ESCAPARÁS, SO CANALL... ¡UUUUPS!
¡DEMASIADO TARDE, CAPITÁN GOOFY!
BONK
CRASH
THUD
¡GRACIAS AL PODER DE ESTE CETRO, SACARÉ LA ESPADA DE LA PIEDRA!
¡OH NO! ¡ESTÁ DESAPARECIENDO!


¡MAGO DONALD! ¡ES TERRIBLE!
¿OS HA ATACADO ESE SER, PRINCESA?
¡HA ROBADO EL CETRO DE HADAS DEL REY MICKEY!
¡CUACK! ¡ES EL SÍMBOLO DEL PODER ABSOLUTO DE LA FANTASÍA!
SI EL LADRÓN APRENDE A UTILIZARLO ¡PODRÁ HACER TODO LO QUE QUIERA!
BUENO, ¡SOLAMENTE TENDREMOS QUE QUITÁRSELO!
¿SOLAMENTE? ¡ANTES HAY QUE ENCON-TRARLE!
PODRÍA HABERSE IDO A CUALQUIER SITIO Y...
¡JU - JUY! ¡YO SÉ DONDE ESTÁ!
SKRINGL
THUMP


¡HA HABLADO DE LA ESPADA MÁGICA! ¡QUIÉN CONSIGUE SACARLA SE CONVIERTE EN EL REY!
¡QUIERE UTILIZARLA PARA CONVERTIRSE EN EL SOBERANO DE LA ANTIGUA BRITANIA!
¡RIKU Y YO LE DETENDREMOS!
¡YA NOS HEMOS ENFRENTADO ANTES A MONSTRUOS!
¡SORA TIENE RAZÓN!
¡UTILIZARÉ MIS PODERES PARA MANDAROS AL MUNDO DE LA ESPADA EN LA PIEDRA!
¡ALACUACKZAM! ¡YA NO ESTÁN!
¡LES VIGILARÉ CON LA BOLA DE CRISTAL!
LE CONTARÉ LO OCURRIDO A LAS OTRAS PRINCESAS CORAZÓN


PERO...
¡AUCH!
¡UUUUF!
ESO CREO... ¡PERO EL TIPO EN EL QUE HEMOS ATERRIZADO NO PUEDE DECIR LO MISMO!
¡UUPS!
¡OH, OH!
¿ESTÁ BIEN, SEÑOR?
E-ESO CREO. ¿QUIÉNES SOIS?
LOS ATERRIZAJES NO SON TU FUERTE, MAGO. ¿VERDAD? ¡YUK, YUK!
¿SIGUES DE UNA PIEZA, RIKU?
¡GLUB! ME HE EQUIVOCADO DE DIRECCIÓN. ¡TENGO QUE HACER ALGO!
¡CAPITÁN, ID Y TRAEDME HIERBAS MÁGICAS! ¡DEBO HACER UN NUEVO HECHIZO!
¡YUK!


¡TAN CIERTO COMO QUE SOY MAGO, PREVEO PROBLEMAS!
¡QUÉ EXTRAÑOS ROPAJES VESTÍS!
¡JUEZ FROLO! ¡EXCELENCIA!
¡YO LO HE VISTO TODO! ¡APARECIERON DE NINGUNA PARTE!
¡QUEEÉ!
¡LUEGO, SOIS MAGOS! ¡PRENDEDLOS!
¿¡EHU!?
¿POR QUÉ GRITAN TANTO AHÍ ABAJO?
¡NIGROMANTES!
¡COGEDLOS!
¡OTROS DOS INOCENTES SON EL BLANCO DE LA IRA DE FROLO!
ALGUIEN DEBERÍA HACER ALGO...


¡QUE NO SE ESCAPEN!
¡ME TEMO QUE ÉSTE NO ES EL MUNDO QUE BUSCAMOS!
¡ALTO!
¡QUIZÁS OTRO DÍA!
¡ARGH!
¡NECESI-TAMOS UN ESCONDITE! PERO DONDE...
¡PSSSS! ¡VOSOTROS!
¡VENID POR AQUÍ!
¡TOC, TOC! ¡ESTÁIS EN CASA, MAGO DONALD?
KNOCK KNOCK
¡HE TRAÍDO LOS INGRE-DIENTES!
¡YA ERA HORA! ¡LOS CHICOS TIENEN PROBLEMAS!

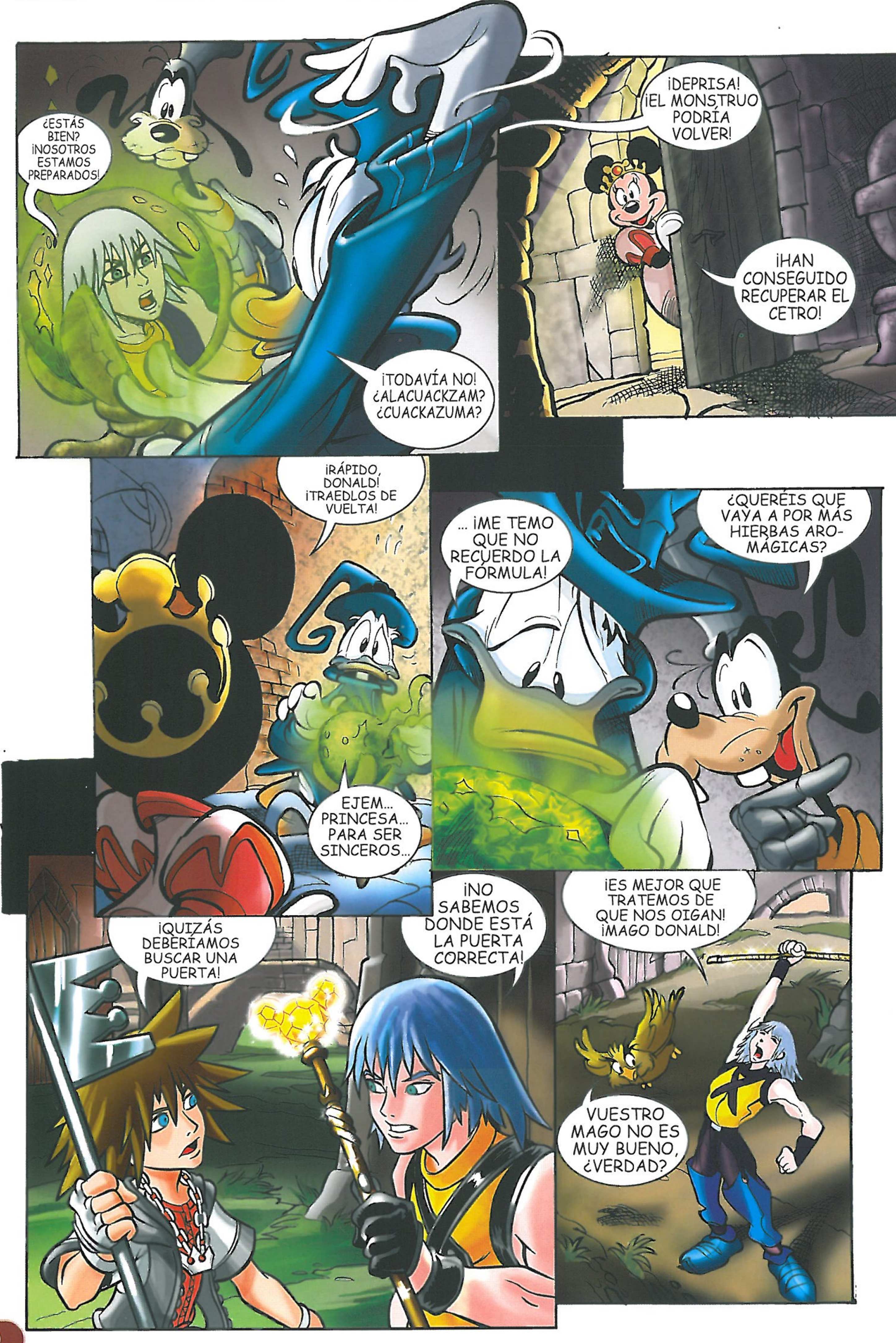

¡HIERBAS AROMÁTICAS Y VERDURAS PARA TU SOPA!
¡NO, NO! ¡HABÍA PEDIDO HIERBAS MÁGICAS!
¡DEPRISA!
¿ERES LA PRINCESA DE ESTE REINO?
¿YO? ¡QUÉ GRACIOSO ERES!
ME LLAMO ESMERALDA, LOS ENEMIGOS DE FROLO SON MIS AMIGOS.
¡ES CIERTO! ¡DESDE AQUÍ PODEMOS VER LA CIUDAD ENTERA!


¡NO PUEDO HACER UN HECHIZO PARA AYUDAR A SORA Y RIKU CON ZANAHORIAS Y LAUREL!
¡YUK, YUK! ¡NO OS PREOCUPÉIS!
¡YA HAN ENCONTRADO ALGUIEN QUE LES AYUDE!
SÓLO SOY UNA GITANA... ¡Y ÉL ES QUASIMODO!
¡OS OCULTAREMOS HASTA QUE LOS GUARDIAS SE MARCHEN!
¡DESDE AQUÍ ARRIBA PODEMOS CONTROLARLOS SIN SER VISTOS!
¡QUIZÁS PODAMOS ENCONTRAR LA PUERTA QUE NOS SAQUE DE AQUÍ!
¿QUÉ TIPO DE PUERTA BUSCÁIS EXACTAMENTE?
¿QUÉ? ¿UNA GÁRGOLA QUE HABLA?
¡SÍ, QUE SORPRESA... ME DEJAS DE PIEDRA!


VUESTRA PUERTA... ¿PODRÍA SER ÉSTA?
¡ERES UNO DE LOS GUAR-DIANES!
¡ADELANTE! ¡ESTÁ ABIERTA!
¿ES ÉSTE EL REINO CORRECTO?
¡ESO CREO! ¡AHORA SÓLO TENEMOS QUE...
¿VOSOTROS? ¿CÓMO HABÉIS LOGRADO SEGUIRME?
ENCONTRARLE!
¡DEVUÉLVE-NOS EL CETRO!
¡SI, QUERÉIS PODÉIS PROBAR...



... UN POCO DE SU PODER!
SHRAAA
KWAROOM
DE REPENTE...
¿UN POCO DE AGUA JABONOSA, SEÑOR?
¡EPA!
¡YO SE LO SUJETO, GRACIAS!
SWAAASHH
¡GRRR! ¡VOLVEREMOS A VERNOS!
¡MI CETRO! ¡NO!
¡GRACIAS! ¡HAS LLEGADO JUSTO A TIEMPO!
¡ES MI OBLIGACIÓN COMO ESCUDERO! ¡ME LLAMO GRILLO!
¿UH? ¡NO PASA NADA!
¡MAGO DONALD, TENEMOS EL CETRO! ¡PODEMOS VOLVER!
¿POR QUÉ AMIGOS? ¿QUÉ DEBERÍA OCURRIR?


¿ESTÁS BIEN? ¡NOSOTROS ESTAMOS PREPARADOS!
¡TODAVÍA NO! ¿ALACUACKZAM? ¿CUACKAZUMA?
¡DEPRISA! ¡EL MONSTRUO PODRÍA VOLVER!
¡HAN CONSEGUIDO RECUPERAR EL CETRO!
¡RÁPIDO, DONALD! ¡TRAEDLOS DE VUELTA!
EJEM... PRINCESA... PARA SER SINCEROS...
... ¡ME TEMO QUE NO RECUERDO LA FÓRMULA!
¿QUERÉIS QUE VAYA A POR MÁS HIERBAS ARO-MÁGICAS?
¡QUIZÁS DEBERÍAMOS BUSCAR UNA PUERTA!
¡NO SABEMOS DONDE ESTÁ LA PUERTA CORRECTA!
¡ES MEJOR QUE TRATEMOS DE QUE NOS OIGAN! ¡MAGO DONALD!
VUESTRO MAGO NO ES MUY BUENO, ¿VERDAD?


¡NO OS PREOCUPÉIS! ¡CONOCEMOS UNO MEJOR!
¡BUENA IDEA, ARQUÍMEDES!
¿NO PODÉIS HACERLOS REGRESAR?
¡RELÁJATE! ¡YA ESTAMOS DE VUELTA!
¿CÓMO?
¡ABRACUACKDABRA! ¡LO INTENTO, PERO NO FUNCIONA!
¡Y HEMOS TRAÍDO EL CETRO!
¡RIKU! ¡SORA! ¡BIENVENIDOS!
¡UMF! ¡GRACIAS A MI MAGIA!
¡... Y A UNA PEQUEÑA AYUDA DE UN COLEGA! ¡JE, JE!
FIN

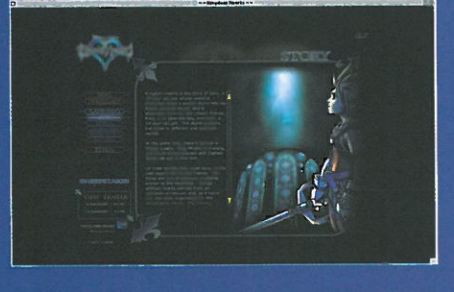
KINGDOM HEARTS

Explorando la página web oficial de "Kingdom hearts"

El fantástico universo de "Kingdom Hearts" y sus legendarios héroes debutan en Internet. Pinchando en la dirección www.kingdomhearts.com , puedes acceder a la página oficial del juego, que ya es un éxito en los países asiáticos y está preparado para explotar por todos los rincones del mundo. Muchísimas sorpresas esperan al visitante. Además de las fichas de identidad de todos los personajes y los trucos para terminarte el juego, te podrás bajar increíbles salvapantallas para personalizar tu PC. Mira el trailer del juego y participa para ganar los fantásticos premios que los héroes de "Kingdom Hearts" te ofrecen...



La página principal de este sitio web. A la izquierda, los enlaces a las demás páginas de www.kingdomhearts.com.





Trucos, secretos y mucho más: este sitio es un auténtico cofre lleno de tesoros.



En la sección de "Personajes", descubrirás todos los secretos de Sora y compañía.

WWW.KINGDOMHEARTS.COM





KINGDOM HEARTS DE LA A A...

"Kingdom Hearts" está lleno de términos oscuros. Pero muchos de ellos pueden ser explicados...

I.A. Significa **"Inteligencia Artificial"**. Es el "cerebro virtual" del juego. Coordina los **movimientos** de todos los PNJ de "Kingdom Hearts", es decir, de todos los personajes, excepto Sora, y determina sus reacciones durante las diferentes fases del juego.

COMBO Son **tipos especiales de ataque** que el jugador puede realizar apretando, simplemente, una determinada secuencia en el **Joypad**. Sora, el héroe de "Kingdom Hearts" tiene muchos ases escondidos en la manga: tendrás que jugar para encontrarlos. ¡No bajes la guardia! ¡Tu enemigo también guarda escondidos algunos **trucos letales**!

PE quiere decir **"Puntos de Experiencia"**. El grupo los va acumulando durante el juego y permiten a un jugador, de forma individual, **conseguir nuevos poderes**.

ÉTER Es una de las **preciosas substancias** que un jugador recibe cuando gana un duelo o termina una búsqueda. El éter es útil para acumular **PM**, que se usan durante los hechizos de ataque o invocaciones. La cantidad de éter disponible depende de la dificultad de cada misión.



ICONOS Tienen tres elementos: una **imagen** del personaje, el indicador de PV y el indicador de **PM**. Debes vigilarlos constantemente, especialmente a los dos últimos, porque en ellos ves la **condición mental y física** de nuestros héroes. Cuando el indicador baja por debajo de un determinado punto puedes subirlo con éter, pociones o hechizos de curación.

MUCHOS ICONOS. El interfaz del juego permite una visión de 360º de la situación. Además de los indicadores de personaje, los menús de órdenes y el útil visor también aparecen en pantalla.



VISIÓN DIGITAL. Los Full Motion Videos no son sólo vídeos para dar ritmo al juego, también te dan información sobre lo que ocurre, y pistas de las que se puede beneficiar el grupo.

NAVE GUMI Es la nave espacial de Sora, Donald y Goofy. Se accede a ella a través del menú del **Gumi Garage**. Una vez en el garaje, puedes construir tu propia nave. La Nave Gumi es fundamental para moverse entre los diferentes mundos y para atacar a los vehículos enemigos. Tiene su propio **indicador** de armas, escudos, etc.

VT Significa vialidad, junto con los **PM** te indican el estado de salud de los diferentes miembros del grupo, tal y como lo muestran los iconos en pantalla. Cada personaje tiene una cantidad de V.T, que decrece en función del **número** de **impactos** que recibe. Si el indicador de VT llega a **cero**... ¡tienes problemas!

MENÚ Los menús de **"Kingdom Hearts"** se utilizan para revitalizar a los personajes, lanzar hechizos de combate, centrarte en un enemigo o manipular objetos. Para utilizar varios hechizos, mantén el **botón L1** presionado más el botón correspondiente al círculo, el cuadrado o el triángulo, según lo necesites. También puedes activar el **visor** presionando **R1**.

PM Es la abreviatura de **"Puntos de magia"**, que los miembros del grupo tienen a su disposición durante la batalla. Cada personaje tiene una **cantidad determinada** de PM que va disminuyendo cada vez que lanza un hechizo: si el indicador de PM llega a **cero**, no se pueden lanzar más hechizos hasta que éste se rellene.



LOS PEQUEÑOS PNJ CRECEN. Campanilla, uno de los PNJ que aparece en "Kingdom Hearts", tiene consejos para Sora...

PNJ Se refiere a **"Personajes No Jugador"**. Éstos son **todos los personajes** que aparecen en el mundo fantástico de "Kingdom Hearts". Su comportamiento depende sobre todo de la I.A. del juego, pero también de los movimientos de Sora y sus amigos. Un consejo valioso: los PNJ no son siempre tan **peligrosos** como parecen...

POCIONES Junto con el éter, son lo mejor para reponer **fuerza** durante o después de la batalla. Tomándolas el **indicador** de **VT** vuelve a niveles aceptables.

MISIÓN Derrotar al ejército de **Sincorazón** es el objetivo principal de "Kingdom Hearts". En el transcurso del

juego, nuestros héroes tendrán otras misiones secundarias que realizar: se suelen recompensar con nuevas armas, objetos mágicos, éter o pociones.



RPG Significa **"Role-Playing Game"** y es la fórmula sobre la que "Kingdom Hearts" se ha basado; una mezcla de **aventura**, **acción** y **magia** que lo han convertido en un hito del entretenimiento electrónico. El secreto consiste en la **identificación** con el rol del personaje protagonista. ¿Y tú? ¿Serás capaz de resistirte?

PUNTOS PARA GUARDAR A menudo, en los videojuegos, cuando pierdes una batalla, te ves obligado a **volver al principio**. En "Kingdom Hearts" no es así: de hecho, desperdigados por todo el juego, hay **dos tipos** de puntos para guardar que permiten al jugador guardar el juego en ese momento o transportarse a la Nave Gumi. Ten cuidado, algunos puntos no te **transportan** a la Nave Gumi y pueden desaparecer...

INVOCACIONES Son un **tipo especial de hechizos** que te permite llamar a personajes de cualquier reino durante los combates.
En "Kingdom Hearts" puedes utilizar tus PM para invocar, por ejemplo, al **Rey León**, a **Bambi** y a **Dumbo**: ¡tres oponentes que se lo pondrán muy difícil a los Sincorazón!

MARCAS TRÍO Pueden ser **azules, rojas, amarillas, verdes o blancas** y tienen una forma muy determinada: tres corazones alrededor de un anillo. Cuando las tocas se activa la Trinidad Máxima ganada por los personajes durante el juego. Hay muchas desperdigadas por todo el juego: ¡encuéntralas y hazte **más poderoso**!



DUMBO NO ES TAN BLANDO. Al igual que Bambi, el dulce elefantito se convierte en un poderoso aliado cuando despliega sus poderes.

¡A LAS ARMAS! Abajo, las diferentes armas de las que disponen los héroes de "Kingdom Hearts".

ARMAS La espada, el escudo y el bastón mágico son las **herramientas** que Sora, el pato Donald y Goofy pueden utilizar para dar su merecido a los Sincorazón. Pero no tengas miedo, si éstas no son suficientes, hay **cofres del tesoro** ocultos en diferentes áreas del juego con los que tendrás la capacidad de aumentar tu arsenal, consiguiendo armas **nuevas y más poderosas**.



UN VIAJE A LOS ORÍGENES DE LA OBRA MAESTRA

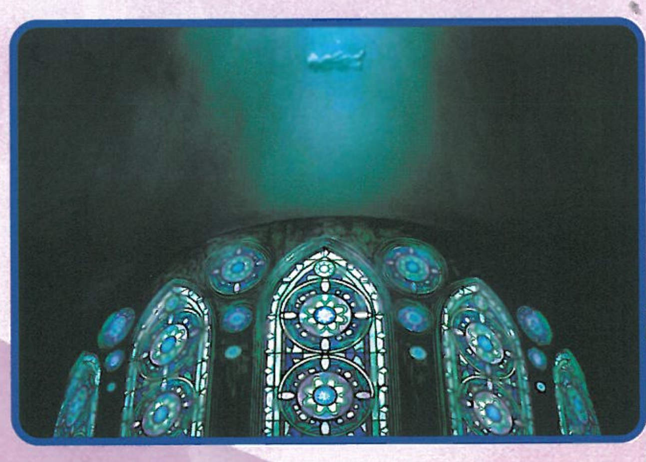
¿Cómo surgió "Kingdom Hearts"? Miremos en los entresijos de este esperado juego y conozcamos a sus creadores.

Al principio parecían **dos mundos distantes** completamente incompatibles el uno con el otro. Por un lado estaba la exitosa serie de **"Final Fantasy"** y por el otro, el **mundo mágico de Disney**. ¡Fue entonces cuando un grupo de nueve jóvenes **genios** decidió juntarlos!

UN "DREAM TEAM"

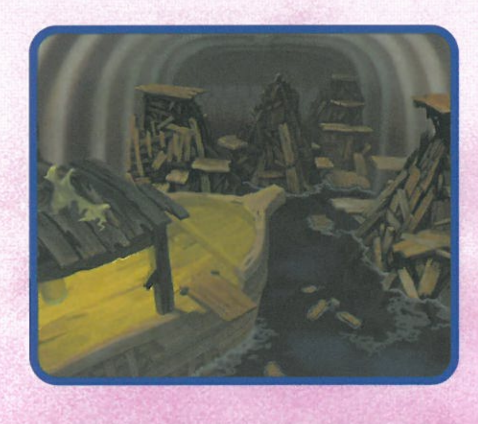
Cuando **Squaresoft**, uno de los más reconocidos productores mundiales de videojuegos (además de la saga "Final Fantasy", ha creado "Parasite Eve", "The Bouncer" y "Driving Emotions"), y **Disney Interactive** anunciaron la creación de un **juego revolucionario** que incluiría todas las estrellas de la pandilla Disney, hubo un gran revuelo en el mundo de los videojuegos. La idea de combinar la fantasía **épico-futu-**







rista de "Final Fantasy" y el **encanto irresistible** de los personajes Disney en un RPG único hizo temblar el pulso incluso a los genios más valientes de este sector. Aún así, destacaba el entusiasmo de las **empresas importantes**. Más de cien de los mejores artistas del mundo, capitaneados por nueve **técnicos** responsables de algunos de los mejores lanzamientos de videojuegos en lo últimos años, sentaron las bases de lo que se ha revelado como un hito en la **historia de los videojuegos**.





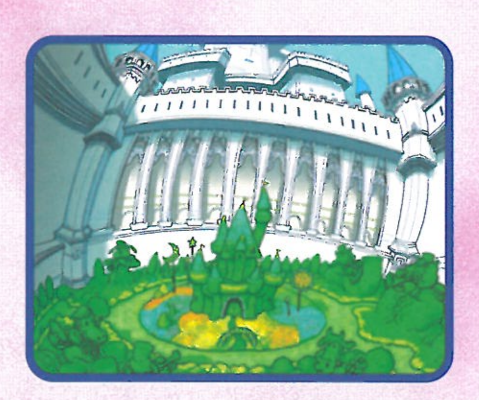
UN CUENTO DE HADAS EN 3D: El interior del estómago de la ballena en "Pinocho", a la izquierda, y el interior del castillo Disney. Sin duda, espectaculares escenarios inspirados en películas Disney y creados especialmente para el videojuego.

UNA APUESTA GANADORA

Dos años de terrorífico y apasionado trabajo concluyeron con un gran triunfo para el equipo. "Kingdom Hearts" ha vendido 5 millones de copias en Japón y está preparado para **triunfar en Europa** y el resto del mundo con sus extraordinarias aventuras, soberbia animación e inquietantes imágenes. Por primera vez, los fans de cinco continentes podrán explorar los extraordinarios mundos de la animación Disney en un **único producto**. Desde las profundidades de la Sirenita a la selva de Tarzán, del legendario País de Nunca Jamás de Peter Pan hasta el Bosque de los Cien Acres de Winnie the Pooh.

UN DESAFÍO EMOCIONANTE

"*Estábamos totalmente emocionados*" revela un sonriente **Dan Winters, Vicepresidente de Disney Interactive**. "*Cuando comentamos el proyecto por primera vez con nuestros amigos de Squaresoft, nos dimos cuenta de que era una oportunidad increíble desde el punto de vista creativo*". Evidentemente el desarrollar un juego tan complejo estaba lejos de ser fácil. Uno de los problemas que encontramos fue cómo crear personajes originales capaces de coexistir en un mundo pla-







¡KINGDOM HEARTS ESTÁ AQUÍ!

TODO LO QUE DEBES SABER

• "Kingdom Hearts" es una coproducción entre Squaresoft y Disney Interactive, que distribuirá el juego por todo el mundo • Es un éxito que llegará al mercado europeo a finales de noviembre de 2002 • Es compatible con Playstation 2 • El precio, todavía por determinar, rondará los 59,99 €.







gado por maravillosas criaturas imaginarias como las de Disney. Los técnicos de **Squaresoft** asumieron la tarea de representar a Sora, Riku y Kairi, así como a los **Sincorazón**, de forma que fueran gráficamente compatibles con el **mundo Disney**. Winters recuerda que "*trabajar con Nomura en Squaresoft fue una experiencia extraordinaria, su fuerza creativa era apabullante. Les ayudamos dotando al proyecto de un poco de esa magia por la que Disney es tan famoso... el resultado es realmente sobrecogedor*".

UN JUEGO DEL QUE DISFRUTAR DE PRIMERA MANO

¡Bueno, ahora tienes el fruto de su trabajo en tus manos! Un emocionante **juego de rol**, una sobrecogedora aventura que combina estrategia junto con la destreza de usar hábilmente el joypad. El motor del juego no sólo asegura unos espectaculares gráficos, sino también combates dinámicos que se desarrollan en tiempo real, mejores incluso que los de la obra maestra **"Final Fantasy X"**, además del complemento extra de los personajes Disney. En otras palabras, prepárate para disfrutar de la emoción de "Kingdom Hearts"... ¡necesitarás toda tu magia para llegar al final con **Sora**, **Donald y Goofy** a tu lado!

COMO EN EL CINE. **Arriba, de izquierda a derecha, tres imágenes de los increíbles "Full Motion Videos" que salpican el juego. ¡Un regalo para los ojos!**



¡LOS 9 MAGNÍFICOS!

Los profesionales del entretenimiento creadores de "Kingdom Hearts".

TETSUYA NOMURA



Con sólo 30 años de edad, tenemos que preguntarnos si es **realmente humano** o si es una de las criaturas mágicas que él mismo ha creado. Tetsuya Nomura nació en Osaka en 1972 y empezó a trabajar por su cuenta como **diseñador de personajes** "Final Fantasy VII", "Final Fantasy VIII" y "Parasite Eve". Finalmente, probó su verdadera valía en "Final Fantasy X"... hasta "Kingdom Hearts". Además de crear a Sora y compañía, ¡es el responsable de **producir el juego**!

TATSUYA KANDO



Director de Animación: Ha dotado a los personajes de "Kingdom Hearts" de movimientos maravillosos. Quienes hayan jugado a "Final Fantasy IX" y "Parasite Eve" ya lo saben...

YUICHI KANEMORI

¡Es el **Director de combates** de "Kingdom Hearts"! Yuichi ha desafiado a valientes jugadores con monstruos y mutantes de todos los tamaños en "Parasite Eve 2".

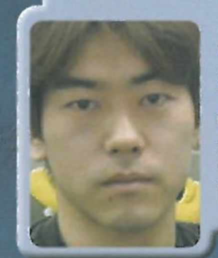


JUN AKIYAMA



Director de eventos: Está a cargo de todos los eventos del juego, una tarea que le fue confiada en Final Fantasy VII", "Final Fantasy Tactics" y "Vagrant Story".

TOMOHIRO KAYANO



Ha exprimido hasta el último byte de su ordenador para **modelar el reparto** del juego, y ha mejorado los brillantes resultados de "Final Fantasy" VII, VIII y IX y "Parasite Eve 2".

TAKESHI ENDO

El **Director de Planificación** determina el ritmo del juego decidiendo el orden que llevarán las fases. Ya tenía experiencia anterior con "Final Fantasy" VII, VIII, IX.



YOSHINORI KITASE

Como **director** de "Final Fantasy VII", inaguró una nueva época, transformando el concepto de los RPG. ¡Ahora nos brinda nuevos manjares!



AKIRA FUJI



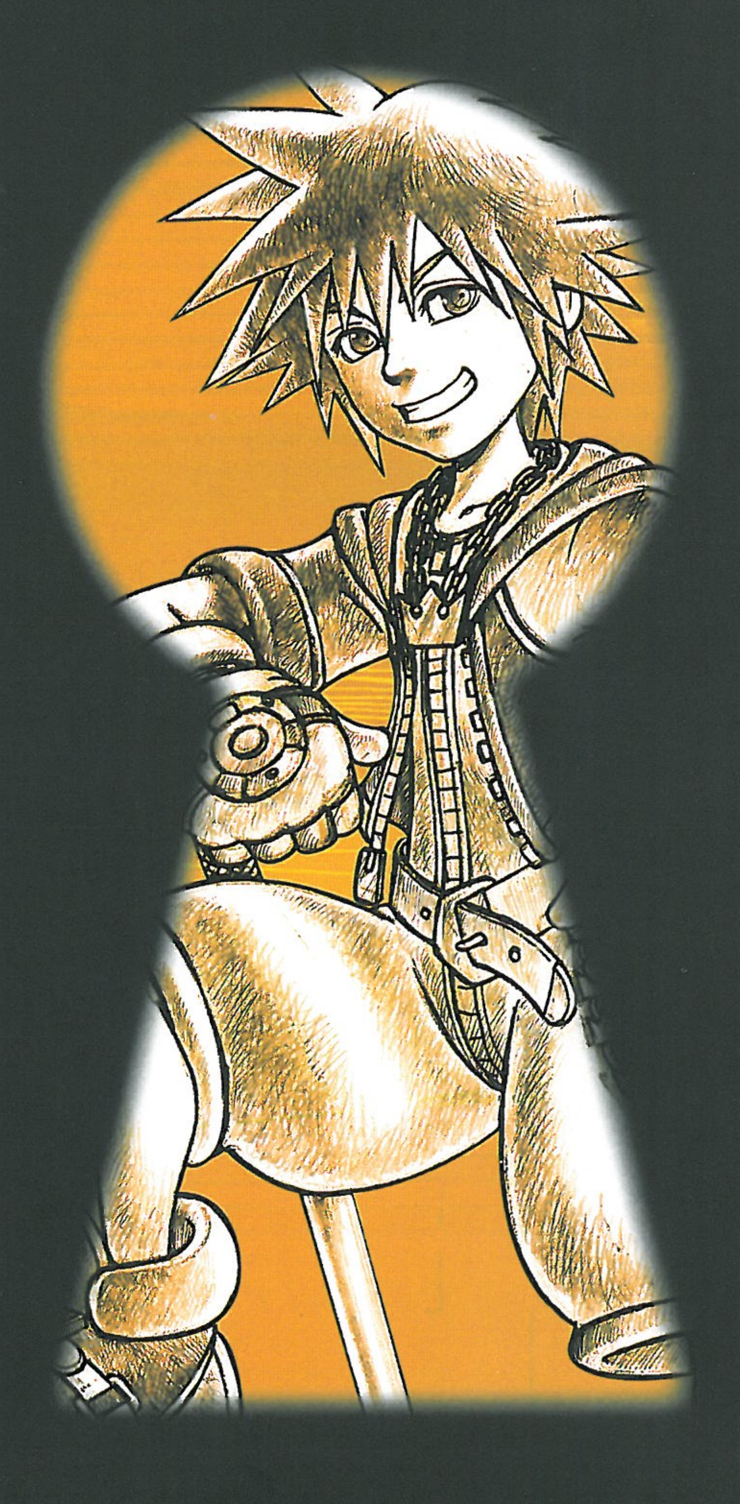
Ha obtenido el mayor realismo posible en los **Full Motion Videos** y juegos para "Final Fantasy" VII, VIII y IX. ¡Aquí está otra vez como Director de Real-Times Graphics!

YOKO SHIMOMURA



Músico y virtuosa, es la única mujer del equipo. ¡Con "Front Misión" o "Legend of Mana" para avalarla, sólo ella podría haber soñado esta **banda sonora**!

<< CRÉDITOS



EDICIÓN PROMOCIONAL EDITADA POR THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA, S.L. PARA SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.

<< DIRECTOR DE LA PUBLICACIÓN:
Luis Martínez Ruiz

<< CÓMIC:
Fabio Celoni (lápices)
Riccardo Sisti y Sonia Matrone (tinta)
Litomilano y Massimo Rocca (color)

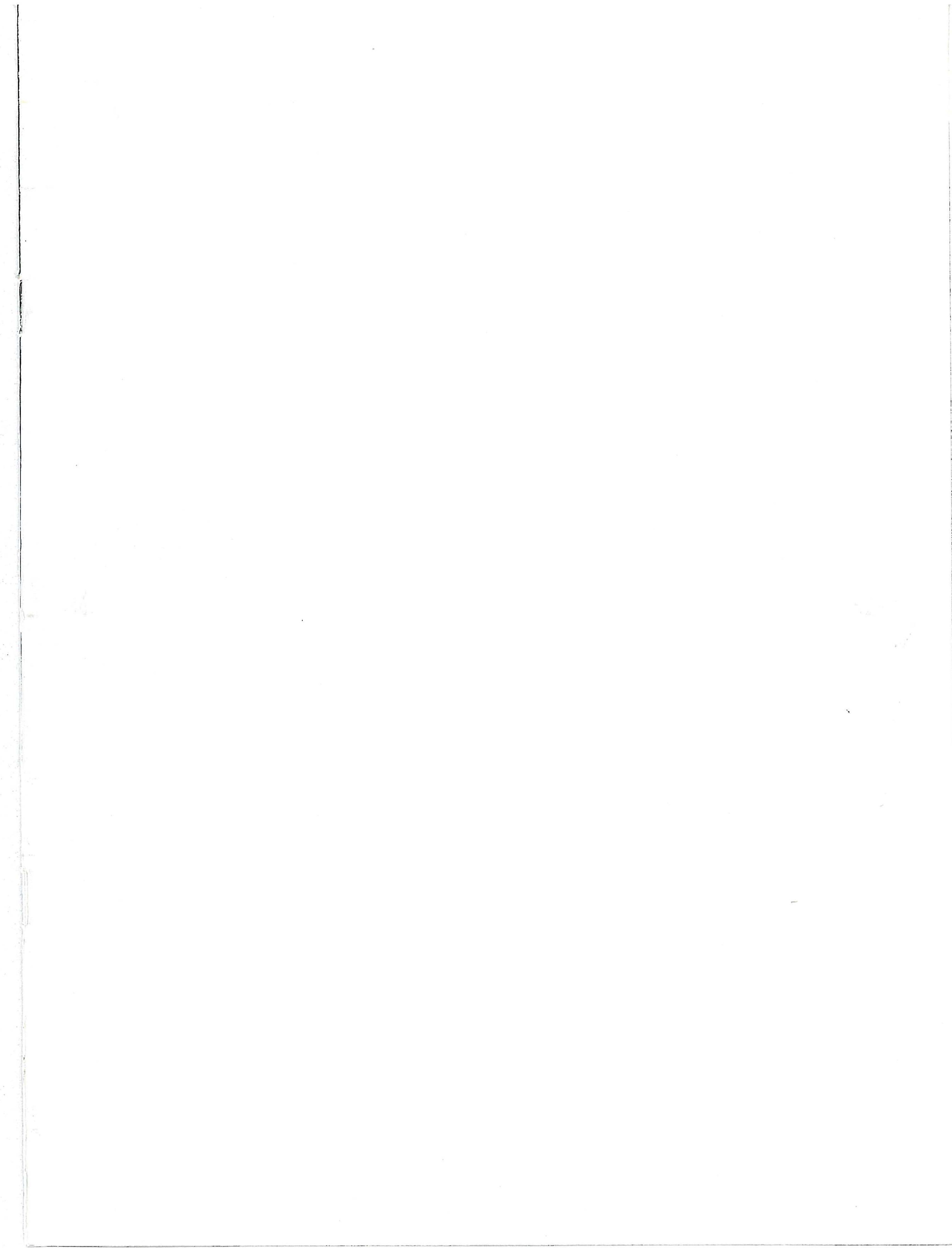
<< PORTADA:
Fabio Celoni

<< TRADUCCIÓN:
Rodrigo de la Pedraja

<< PRODUCCIÓN:
Susana Monsalve (Coordinación editorial)
Montse Armenteras (IGS)
Rosa Moreno (IGS)

<< IMPRESO POR:
C.L.M., Barcelona

Imprime: C.L.M. Depósito Legal:




KINGDOM HEARTS